Fireball

Skavenloft

перевод: Daniel Woolf

Fireball

By
Łukasz "Skavenloft" Kołodziej

Helping Hands
Dawid "Seth" Cano
Kamil "Jaskier" Furman
Piotr "Jagmin" Rasiński
Szymon "Noobirus" Piecha
Wojciech "Onslo" Chełstowski

Proofreading & Layout
Szymon "Noobirus" Piecha

Editing
Onno Tasler

Licensing
Creative Commons 3.0 Poland (CC BY 3.0 PL)
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/
German Translation & License 3.0
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/

FireBall (крикните это как пьяный волшебник!) Это польская инди-ролевая игра о могучих воинах и мудрых магах! Звучит банально? Что ж, так оно и есть!

FireBall является игрой в ретро стиле для нетерпеливых игроков. Только один бросок 6d6 даст тебе все что понадобится для начала приключений: полностью готового героя (включая атрибуты, расу, класс, биографию и цели)!

Игра дебютировала в 2015 году на страницах польского игрового журнала Magia I Miecz (Меч и Магия). Эта короткая скромная ролевая игра получила большое количество своих поклонников из-за простоты геймплея и легкости конверсии.

Автор, Lukasz «Skavenloft» Kolodziej, написал эту игру за один вечер и тогда же начал ее быстрый плейтест.

Так чего же ты ждешь? Хватай нескольких друзей, бросай горсть своих любимых d6 и айда убивать драконов!

ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобится несколько приятелей, несколько шестигранных кубиков (d6) и карандаш.Один из вас будет Мастером Подземелий (ДМ), другие же возьмут на себя роли героев. Вы можете найти листы персонажей в конце этой книги, или просто нарисовать их на бумаге самостоятельно.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Бросьте 6d6 и последовательно запишите все результаты. Один неудачный бросок, или один на 6 - не имеет значения, любой результатбудет прекрасно!

АТРИБУТЫ

1. первый бросок - **Мужество** - отражает вашу силу и стойкость
2. второй бросок - **Ловкость** - отражает твою скорость и ловкость
3. третий бросок - **Остроумие** - отражает твой интеллект и знания
4. четвертый бросок - **Харизма** - отражает степень вашего влияния на других
5. пятый бросок + Мужество = это ваши очки **ЗдоровьяHit Points (HP)**
6. шестой бросок + Остроумие или Харизма = ваши очки **Маны Magic Points (MP)**

<u>НЕ кипятись!</u>

Если ты действительно расстроен дайспулом, просто брось кубики снова!



РАСА

Ваш ***худший*** *атрибут ......*

Мужество? Тогда вы Эльф.
Благодаря вашему длинному жизненному опыту, проблемы что основаны на Остроумии легче на один уровень.

Ловкость? Тогда вы Дварф.
Через вашу прочность, проблемы что основаны на Мужестве легче на один уровень.

Остроумие? Тогда ты Хафлинг.
Через вашу отзывчивость, проблемы что основаны на Харизме для вас легче на один уровень.

Харизма? Тогда ты Орк
Благодаря вашему первоначальному дикому воспитанию, проблемы что основаны на Ловкости снижают свою сложность на один уровень.

Не хочешь играть ни одной из этих рас? Тогда такой привереда точно Человек.
Из-за своего упрямства ты можешь провести даже костлявый палец смерти! Умерев впервые, ты только потеряешь сознание до конца сцены. В начале следующей - снова в строй!



КЛАССЫ

*Твой **лучший** атрибут это ......*

Мужество? Тогда ты Воин.
Ваше специальное умение Мощный Удар (1 MP \ использование) - при использовании двуручного оружия вы можете нанести 2d6 + Мужество повреждений противнику.

Ловкость? Тогда ты Проходимец.
Ваше специальное умение Уклонение (1 MP \ использование) - будучи без брони, вы можете уменьшить любое повреждение на 1d6 + Ловкость.

Остроумие? Тогда ты Волшебник.
Ваше специальное умение Огненный Шар (1 MP \ цель) - поджарьте столько оппонентов сколько сможете, нанося 1d6 повреждений каждой цели.

Харизма? Тогда ты Жрец.
Ваше специальное умение Исцеление (1 MP \ цель) - твое прикосновение излечивает любого союзника на 1d6 HP.

Не нравится полученный вами класс? Тогда вы Путешественник.
Путешественники не имеют никаких особых способностей.

Выбирайте!

Если у вас есть несколько атрибутов, имеющих одинаково высокий или низкий показатель, у вас больше возможностей для выбора расы и классов!



ЭКИПИРОВКА

Если вы ...

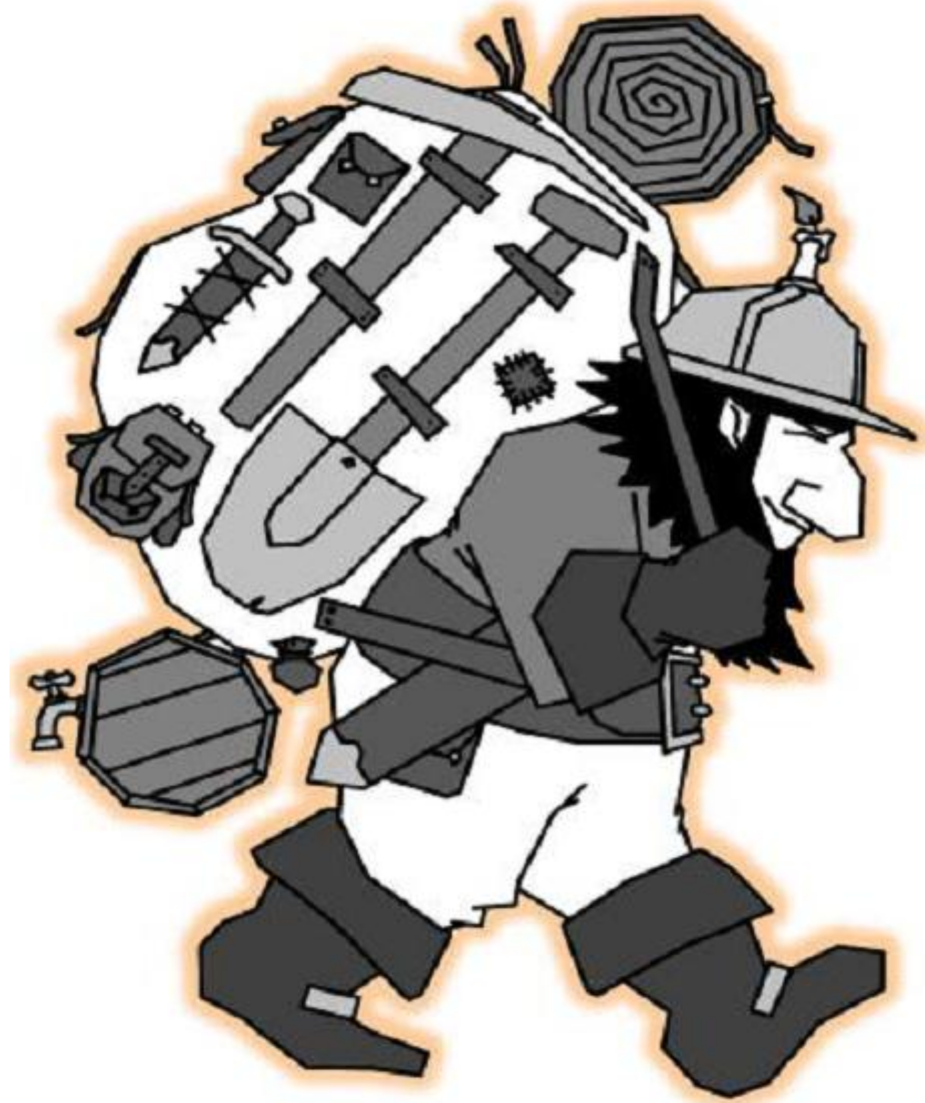
Воин
Тогда у вас есть оружие и щит, два оружие на каждую руку, двуручный оружие (см. Бой).

Проходимец
У вас есть одно оружие и один инструмент (см. Вызовы).

Колдун
Тогда у вас есть одно оружие и книга заклинаний (см. Магия).

Жрец
Тогда у вас есть оружие и священный символ (см. Молитвы).

Путешественник
Тогда у вас есть оружие и лошадь (см. Движение).



ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

ЗАКЛИНАНИЯ

Как Волшебник, благодаря вашому Остроумию, вы пользуетесь своей Книгой Магии, что выдает вам случайное заклинание броском 1d6.

1. Невидимость (2 MP) - Вашекасание делает союзника невидимым. Невидимость проходит после начала атаки.
2. Каменная кожа (2 MP) - каждый раз уменьшает повреждения на 1d6. Перестает действовать, когда в общей сложности наберет 12 пунктов.
3. Ядовитое облако (2 MP \ цель) - избранные враги получают 1d6 повреждений каждый раунд. Прекращает свое действие после нанесения общего повреждения врагам в 12 пунктов.
4. Полет (3 MP) – ваше касание позволяет цели подняться в воздух. Действие заканчивается первым касанием цели к земле.
5. Телепорт (2 MP \ цель) - вы мгновенно телепортируете выбранного союзника в заранее известное вам место.
6. .Призыв (4 MP) - вы вызываете магического монстра (см. Монстры), что сражается за вас до своей смерти. Новый Призыв освобождает предыдущего монстра и он исчезает.

МОЛИТВЫ

Как Священник, вы можете запомнить ряд молитв, равный вашому Остроумию и которые выдаются вам случайным броском 1d6. Без святого символа молитвы могут быть использованы только в храме вашего бога.

1. Манна Небесная (1MP) - вы обеспечиваете свою группу провизией на один день.
2. Чудо Лечение (1MP) - вы исцеляете союзников от ядов и болезней.
3. Гнев Божий (2 МГ) - ваше оружие вызывает на 1d6 больше повреждений в каждом ударе. Молитва перестает действовать если вы упали на землю, спрятали оружие в ножны, оно нанесло суммарные повреждения в размере 12 пунктов атаки.
4. Святилище (3MP) - демоны, призраки и нежить не могут проникнуть в место на землю которого действует сила молитвы. При выходе Священника за пределы освященной земли эффект исчезает.
5. Рассеивание (1 MP \ MP рассеянного заклинания) – отменяет эффект избранного заклинания.
6. Воскрешение (5 MP) – ваше касание возвращает к жизни мертвого товарища.Воскресший имеет -1 HP и -1 MP до исцеления или отдыха

Поразмысли над этим!

Вы также можете использовать собственные заклинания\молитвы если захотите этого!

ДЕТАЛИ

Возраст (в годах) Высота (в дюймах (1 д - 2,5 см)) Вес (в фунтах (1ф - 0,45 кг))Добавьте к сумме Умножьте Ловкость х 5 Умножьте Мужество х 5 своих атрибутов ... .. и добавьте ... .. и добавьте ....10если вычеловек. 30, если выхалфлинг. 50, если выхалфлинг.
15, если вы орк. 35если выдварф. 100, если выэльф.
20если выхалфлинг50, если вычеловек 150, если вы человек.
100, если выдварф.52, если выэльф. 175, если выдварф.
200, если выэльф. 55, если выорк. 200, если выорк.

Создайте своего героя!

Выберите пол, имя, цвет кожи, волос, глаз!



ПЕРСОНАЛЬНЫЕ МОТИВЫ

Бросок	1вый	2рой	3тий	4тый	5тый	6той
Счет	Твой	Был	Кем	из-за чего…	Где?	Нужно
1	Ученик	Продан	Демоном	Жестокости	В аду	Освободить
2	Наставник	Украден	Бандитом	Жадности	Темных джунглях	Выкупить
3	Друг	Подкуплен	Драконом	Мести	Тайном убежище	Убить
4	Родич	Одержим	Нежитью	Отчаяния	Загробном мире	Сберечь
5	Любовник	Убит	Орками	Равнодушия	В диких горах	Отомстить
6	Соперник	Соблазнен	Волшебником	Ревности	экзотических землях	Кинуть вызов

Поразмысли над этим!

Герои могут иметь одинаковые мотивы, чтобы найти общие цели!

МОТИВЫ ГРУППЫ

Вы готовы! Ваши друзья, скорее всего, также в строю! Вы - группа авантюристов, что собралась вместе для достижения своих личных целей! ДМ делает тайный бросок 6d6, чтобы узнать, какая цель ждет вас в этом приключении.

Броски	1вый	2рой	3тий	4тый	5ый	6той
Счет	Вы должны	Что?	От кого?	Где?	Для кого?	Награда
1	Найти	Сокровище	Нежити	Пещерах	Гильдии воров	Богатство
2	Принести	Мифический зверь	Дракона	Горах	Наемников	Улутшение Мира
3	Уничтожить	Волшебника	Орков	Темной башни	Колдовского Ковента	Артефакт
4	Объединить	Призрак	Мага	Темнице	Храма	Благословение
5	Спрятать	Сверток	Демона	Руинах	Таинственного путника	Удовольствие
6	Освободить	Узника	Бандитов	Столице	Короля	Слава

Поразмысли над этим!

ДМ, используй сходство мотивов, чтобы мотивировать всю группу!

БОЙ

В первую очередь ДМ описывает окружающую среду. Затем все стороны действуют в порядке значения Ловкости их персонажей. При ничьей, порядок определяется Остроумием. Если значение совпало опять, ситуацию решает ДМ.

ДЕЙСТВИЯ

Когда наступает ваша очередь, вы можете осуществить до двух действий за свой ход. Вот несколько примеров:

Движение
Вы можете легко переместитьсяна дважды большее расстояние чем значение вашого Остроумия (в метрах). Когда вы ездите или летаете, то двигаетесь в два раза быстрее чем обычно. Если вы движетесь на подъем или плывете - вы вдвое медленнее. Если вы используете движение дважды в одном и том же раунде, это считается бегом (или галопом если вы верхом).

Атака
Вы можете использовать действие для атаки оружием опонента (в зоне ее достижения) и нанести ему повреждения ....

- 1d6 + Мужество если вы Воин, Проходимец или Путешественник;
- Мужество если вы Волшебник или Жрец.

Если вы используете метательное оружие или оружие в каждой руке, замените Мужество на Ловкость. Вы можете атаковать только дважды используя два оружия.

Магия
Творя заклинания или молитву, вы отнимаете их цену от своего общего количества маны (MP). Как и атаки, магия и заклинания всегда попадают, но часто заклинателю нужно касание к своей цели. Поэтому, вы можете держать только одно заклинание \ молитву в своем сознании за один раунд.
Кроме того вы должны ....
...... Держать вашу Книгу Заклинаний если вы Колдун (кроме Огненного шара).
...... Держать ваш Святой Символ если вы Жрец (кроме случая когда вы находитесь в храме вашого божества) (кроме Исцеления)
Magic Points (MP) регенерируются 1 пункт за 1 час отдыха.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если вы носите ... ..
- ни брони, ни щита. Уменьшайте причиненные вам физические повреждения на вашу Ловкость.
- или щит, или броня. Уменьшайте причиненные вам физические повреждения на 1d6.
- и щит, и броня. Уменьшайте причиненные вам физические повреждения на 2d6.Помните, используя доспехи или щиты, Проходимцы не могут воспользоваться своим уклонением а Волшебники заклинаниями!

Если ваши HP падают до 0 или меньше - вы мертвы.
Травмированные персонажи полностью восстанавливают свое HP за 1один день отдыха.

ВЫЗОВЫ

Для того чтобы достичь своих целей вам нужно не только драться, но и делать множество других вещей - скалолазание, разоружать ловушки, ездить верхом и многое-многое другое. Эти ситуации называют вызовы. ДМ решает насколько задача трудна (Легкое, Нормальное, Тяжелое, Героическое и Невозможное), атрибут, что является обязательным для исполнения, и последствия от отказа или провала.
Сравните тяжесть задачи с вашим атрибутом:

... В **Легкой** вызова на 2 или больше.

... Находится в **Нормальном** вызов 3 или более.

...**Трудной** задачей будет 4 или больше.

... В **Героическом** вызов 5 или больше.

... И на **Невозможное** выпадает 6.

При определенных обстоятельствах, Проходимец может использовать инструмент и бросить 1d6 вместо сравнения необходимой способности.

Поразмысли над этим!
Вы можете использовать различные атрибуты вместо сложности, если это оправдано и с этим согласился ДМ!

ОПЫТ

Каждый раз, решая проблему герой получает один пункт который может ...
.... повысить свое Мужество, а вместе с ней автоматически HP и атаку
.... повысить своюЛовкость, и тем самым скорость передвижения, атаку двумя оружиями, уклонение без брони и щита.
.... повысить свое Остроумие, увеличив свои MP Волшебника и заклинания.
.... Повысить свою Харизму, увеличив MP Жреца и молитвы.
Не забывайте, более высшие атрибуты позволяют преодолеть более сложные задачи. Ни один атрибут не может превышать 6. Вместо этого вы можете вставить пункт усовершенствования в MP или HP.

НЕ кипьятиться!

Если вы путешественник, вы можете выбрать другой класс вместо увеличения атрибута!

БЕСТИАРИЙ

Во время приключений вы можете драться с различными монстрами. Мертвецы, Негодяи, Злые Варлок и другие могут быть созданы так же как и герои быстрым броском 6d6. Вы легко можете создать экзотических противников используя приведенные ниже примеры или просто положитесь на свое воображение!

Гоблин

Мужество:**1** | Ловкость:**4** | Остроумие:**1** | Харизма: **1**

HP:**4** MP:**2** Атака:**1d6+1**

Засада - Гоблины невидимы пока не выполнят наступательных действий.

Живая Слизь

Мужество:**2** | Ловкость:**1** | Остроумие:**1** | Харизма: **1**

HP: **8** MP: **1** Атака:**1d6+1**

Жадный обжора - после нападения Слизь пожирает один предмет жертвы, такие как щит или что то другое. Предмет может быть возвращен сразу же после смерти Слизи.

Мимик

Мужество:**2** | Ловкость:**2** | Остроумие:**2** | Харизма:**4**

HP:**10** MP:**3** Атака:**1d6+1**

Дубликат - Мимик выглядит в точности как определенный объект. Нападает на ничего не подозревающих прохожих когда те близко.

Троль

Мужество:**5** | Ловкость:**3** | Остроумие:**1** | Харизма: **1**

HP:**15** MP:**2** Атака:**1d6+5**

Регенерация - в начале каждого раунда Тролль восстанавливает 5 HP, даже если его показатель 0 или ниже. Только повреждения от огня или кислоты не регенерируются.

Нежить

Мужество:**4** | Ловкость:**4** | Остроумие: **3** | Харизма:**2**

HP:**10** MP: **6** Атака:**1d6+4**

Рука Смерти - после каждой атаки все атрибуты жертвы падают на 1. Атрибуты не могут упасть меньше отметки 1. Все пункты возвращаются после смерти противника.

Магический зверь

Мужество:**4** | Ловкость:**5** | Остроумие:**3** | Харизма:**3**

HP:**12** MP:**9** Атака:**1d6+4**

Фокус-покус - Магическая животное знает два заклинания или молитвы (по выбору ДМа)

Призрак

Мужество:**3** | Ловкость:**5** | Остроумие: **4** | Харизма:**1**

HP:**12** MP: **10** Атака:**1d6+4**

Бестелесный - призрак находится между двумя мирами, таким образом он может проходить сквозь стены и предметы. Только волшебное оружие и атаки с молитвами священника могут нанести ему вред.

Єнт

Мужество:**5** | Ловкость:**1** | Остроумие:**5** | Харизма:**3**

HP: **20** MP:**12** Атака:**1d6+5**

Форма дерева - в лесу ента невозможно распознать среди деревьев, только когда они двигаются. Энты получают удвоенный вред от топоров и огня.

Голем

Мужество:**6** | Ловкость:**2** | Остроумие:**2** | Харизма:**2**

HP:**25** MP:**0** Атака:**2d6+3**

Скала - големы могут быть созданы из различных материалов, но их тело настолько прочное, что вред может быть причинен только от режущего оружия или магии.

Дракон

Мужество:**6** | Ловкость:**5** | Остроумие:**6** | Харизма: **6**

HP:**30** MP:**15** Атака:**2d6+5**

Пламя Дракона - дракон обладает магией полета и огненным шаром, которые он может использовать одновременно.

Демон

Мужество:**6** | Ловкость:**6** | Остроумие: **6** | Харизма:**6**

HP:**25** MP:**20** Атака:**2d6+6**

Зловещие знания - Демон обладает всеми заклинаниями и молитвами, включая огненный шар и исцеления.



СОКРОВИЩА

Большинство оппонентов имеет широкий выбор вещей: оружия и доспехов, провизии, вещей быта. Как правило они не являются чрезвычайно ценными и легко могут быть куплены или проданы у торговцев. Тем не менее, сильные противники и особые торговцы имеют волшебные сокровища. Ниже приведены несколько примеров магических сокровищ.ДМ может (и должен) использовать их и создавать свои собственные.

МАГИЧЕСКИЕ СОКРОВИЩА

1. Магическое Оружие - позволяет нанести дополнительных 1d6 повреждений за 2MP
2. Магический доспех - защищает от физического и магического вреда.
3. Зелье - Выпив зелье накладывается эффект заклинания \ молитвы (ДМ решает какого)
4. Жезл - Потратив одно очко действия вызывает заклинание (ДМ решает, какое).
Жезл имеет ограниченное количество зарядов использования (ДМ решает, сколько).
5. Огров пояс - увеличивает Мужество на 2 поинты (максимум 6).
6. Магическая сумка - Эта сумка может содержать неограниченное количество вещей, которые не меняют формы или веса.

ЛЕГЕНЛАРНЫЕ СОКРОВИЩА

1. Феникс - Его прикосновение воскрешает мертвого человека, сжигая взамен феникса.
2. Волшебное кольцо - дает носителю волшебный бонус, например, охраны от пожара, способность дышать под водой, +1 к атрибуту (избран Мастером Игры).
3. Ковер-самолет - Может перевозить до шести человек.
4. Древняя книга - Включает в себя новое, неизвестное заклинание или молитву (по выбору Мастера Игры).
5. Хрустальный шар - После просьбы показывает определенное место или лицо.
6. Золотая лампа - вызывает джинна, который предоставляет одно желание. В большинстве случаев, исполняя их в очень неприятный способ.

Поразмысли над этим!

Если что-то не понятно, положитесь на свой ум и интуицию!